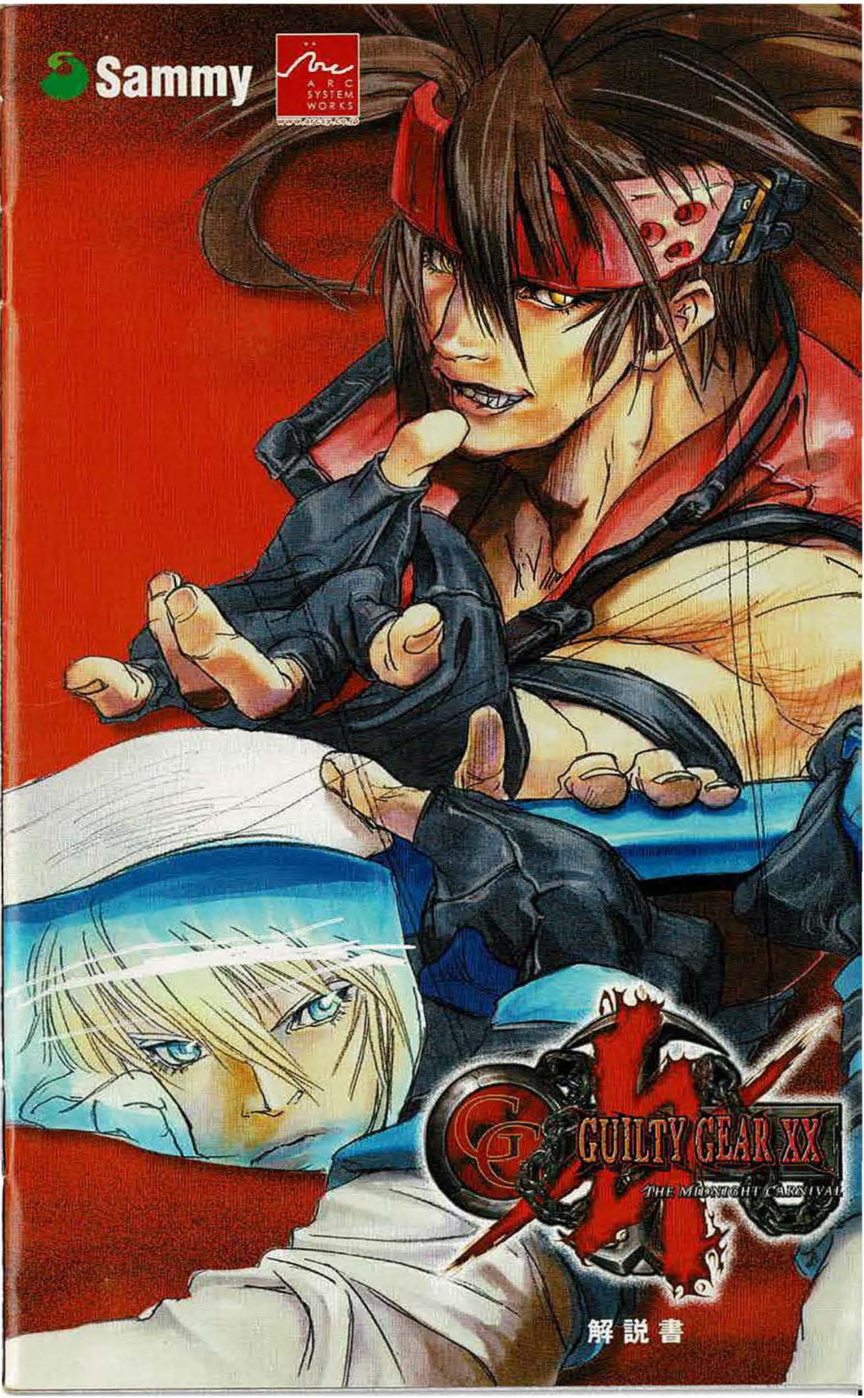

Sammy
ARC SYSTEM WORKS
www.arcsy.co.jp
GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL
解説書

ごあいさつ

このたびは、サミーの"PlayStation 2"専用ソフト「GUILTY GEAR XX」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用の前に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「解説書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS

GUILTY GEAR XX
THE MIDNIGHT CARNIVAL

プログレッシブ出力について

"PlayStation 2"専用コンポーネントAVケーブル（SCPH-10100）と、コンポーネントビデオ入力端子のあるプログレッシブ（525p）対応テレビをあわせてご使用の場合、より高品位な映像をお楽しみ頂けます。

◆注意！

プログレッシブモードは、テレビがプログレッシブ（525p）非対応の場合や、"PlayStation 2"専用コンポーネントAVケーブル以外の接続方法では、画面が乱れたり、正常に表示されないなどの不具合が発生する場合がありますので、ご使用にならないで下さい。
"PlayStation 2"専用コンポーネントAVケーブルと、テレビの接続方法については、"PlayStation 2"本体の取扱説明書や、"PlayStation 2"専用コンポーネントAVケーブルの接続図をよくお読み下さい。
また、"PlayStation 2"本体のシステム設定画面の「コンポーネント映像出力」は、「Y　Cb／Pb　Cr／Pr」に設定して下さい。お使いのテレビにコンポーネントビデオ入力端子があっても、プログレッシブ（525p）非対応の場合がありますので、プログレッシブ（525p）対応について、ご不明な場合は、テレビの取扱説明書などをご確認頂くか、各テレビのメーカーにお問い合わせ下さい。

プログレッシブモードへの切り替え

本ゲームの起動時に△ボタンと、×ボタンを押し続けると、「Switch to progressive mode？」というメッセージが表示されます。方向キーと○ボタンで「YES」を選択すると、プログレッシブモードの画面表示になります。画面が正常に表示された場合は、もう一度「YES」を選択して下さい。画面が乱れたり、正常に表示されない（真っ黒で何も表示されない等）場合は、"PlayStation 2"本体の⏻（オン／スタンバイ）／RESETボタンで再起動し、標準モードでお楽しみ下さい。

SLPS 25184

STORY

2180年武闘大会に現れた、最強にして最悪のギア・ジャスティスは死亡した。その司令塔と共に行動力を失ったギアたちは、その後発見され次第処分された。もはや人々は、その天災的脅威に悩まされることのない日々を約束されたのである。

しかし、それから1年と経たずしてのこと……。A国で、ギアの異質な生存情報が発表された。

「あらゆる生命活動を束縛されたはずのギアが、通常に生存プログラムを起動させている。そのギアの身体的異常・外傷はないものと見受けられる。また、故意または衝動による民間への害が認められない。幾度にわたり処分を試みたが、その強大な戦闘能力に阻まれ、殺傷の断念を余儀なくされた。なお、現時点での討伐プロジェクトにおける隊員の死傷者は、確認されていない。現在、保護観察体制を維持中。」といったものである。

本来ギアとは、司令者の命令を絶対とする兵器であり、生きものであった。そのため、命令が下らない場合は、戦闘意欲がない素体に近い状態で飼育されるのである。

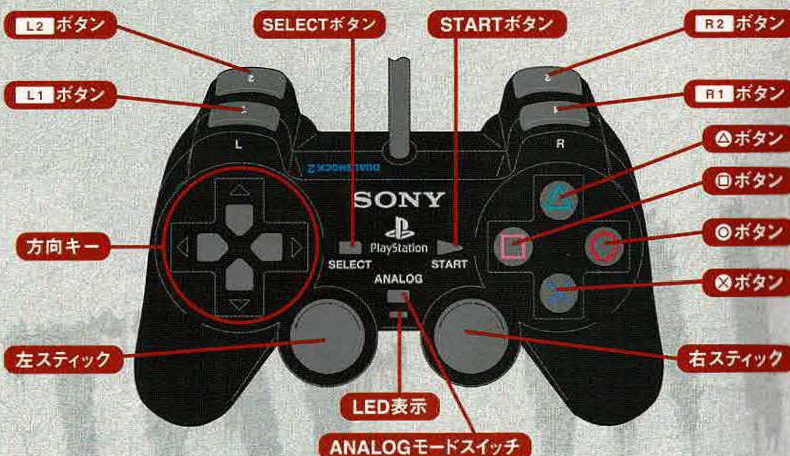
しかし、現存するすべてのギアは、ジャスティスによってメモリを消去されている。いかにギアが既存生命を素体にしていようが、命令を受信できない状態では植物化し、本来の防衛本能はおろか、自給自足もままならないのである。仮に、正常起動しているのであれば、人間に対して危害を加えるはずである。

故に、このあたかも自らの意志を持つかのようなギアの情報は、奇異な内容であった。人々にとっては、ジャスティスのような自立型の再来を懸念させる不吉な内容だった。ましてや、軍事利用を目的とした各国のギア保有説が噂にのぼるご時世である。やっと訪れた平穏を守ろうと、民衆の反ギア運動に勢いがつき、決起したのである。

〜現在A国に保護観察体制にあるギアを処分せし者には5000000ワールド$を進呈する〜

コントローラの使い方

アナログコントローラ（DUALSHOCK 2）



※アナログコントローラ（DUALSHOCK）、コントローラ等も同様の操作方法となります。
※LED表示は常に赤色となります。

方向キーの操作

コマンドはキャラクターが右向きのものです。メニュー時は項目選択に使用します。

垂直ジャンプ	↑
斜め前方ジャンプ	↗
前進	→
しゃがみ	↘・↓
しゃがみ（下段ガード）	↙
後退（上段、中段ガード）	←
斜め後方ジャンプ	↖

矢印はそれぞれ方向キーを押す方向を表しています。

ガード（空中入力可）

相手と反対方向の方向キーを押すことでガードすることができます。

ダッシュ（空中入力可）

相手のいる方向の方向キーを素早く2回押すとダッシュします（キャラクターごとにダッシュの有無とその性能が違います）。

バックステップ（空中入力可）

相手のいる方向と逆の方向キーを素早く2回押すとバックステップします（キャラクターごとにバックステップの有無とその性能が違います）。

※↗、↘、↙、↖については、2つの方向キーを同時に押してください。

攻撃ボタン

■ボタン	パンチ(PUNCH)
×ボタン	キック(KICK)、メニュー時はキャンセル
△ボタン	斬り(SLASH)
○ボタン	大斬り(HSLASH)、メニュー時は決定
R1ボタン	ダスト(DUST)

STARTボタン

ゲーム中に押すとポーズ(一旦停止)がかかります。空いたコントローラで押すと途中参加できます。

※途中参加は、アーケードモードのみ可能です。

R2ボタン

●挑発を行う&敬意を払う

R2ボタンを押すと相手を挑発し、方向キーを相手の方向に押しながらR2ボタンで敬意を払います。

●背景の選択

L1ボタン

●メモリーボタン

トレーニングモードで使用します。詳しくは8ページをご覧ください。

L2ボタン

ギャラリーモードで使用します。

SELECTボタン

●キャラクター選択時のキャンセル

トレーニングモードやVSモードのキャラクター選択時に操作キャラクターを間違えた場合、もう一方のキャラクターを決定する前ならば、SELECTボタンで最初に決定したキャラクターをキャンセルし、選びなおせます。

左スティック

オプションの設定により、方向キーと同じ操作が可能です。詳しくは11ページをご覧下さい。

※コントローラではこの機能は使用できません。

※R1、R2、L1、L2、SELECT、STARTボタン同時押しでソフトウェアリセットがかかります。

画面の見方&ゲームのルール

画面の見方



①**体力ゲージ**…キャラクターの残り体力です。このゲージが0になったキャラクターが負けとなります。

②**勝利マーク**…獲得ラウンド数を表すマークです。

③**タイム表示**…そのラウンドの残り時間を表します。時間切れになった時点で体力の多い方が勝者となります。

④**得点**…現在の得点を表示しています。

⑤**バーストゲージ**…サイクバーストを使用すると減少し、時間経過や相手の攻撃を受けると回復します。使用不可の時は×印がついています。(詳しくは13ページ参照)

⑥**ガードレベルゲージ**…相手の攻撃をガードすると増加し、攻撃を受けると減少します。一定量以上増加すると、相手から受ける攻撃が無条件にカウンター扱いになります。

⑦**テンションゲージ**…覚醒必殺技やロマンキャンセルなどの使用に必要なゲージです。攻撃やダッシュなどを行うと増加します。(詳しくは15ページ参照)

⑧**ヒット数**…現在何連続で攻撃を当てているかを表示します。

ゲームのルール

●試合形式

お互いに攻撃を加え、相手の体力を0にした方が勝者となり、1ラウンドを取得します。3ラウンドが基本となり、先に2ラウンドを取得した方がその試合の勝者となります。

※ラウンド数はゲームオプションで変更可能です。

●時間制限

1ラウンドを99秒として時間制限が存在します。この時間を過ぎるとタイムオーバーとなり、その時点で体力の多い方が勝ちとなります。

※試合時間はゲームオプションで変更可能です。

●引き分け

相打ちによって両者同時に体力が0になった場合や、タイムオーバー時にお互いの体力が同じ場合だった場合は、引き分けとなります。3ラウンドで決着がつかない場合は、4ラウンド目(ファイナルラウンド)が始まります。また、4ラウンド目でも決着がつかなかった時は、双方ともゲームオーバーになります。

●コンティニュー

アーケードモードでは、ゲームオーバーとなってもコンティニュー画面でSTARTボタンを押せば、その試合を再開することができます。

ゲームを始めるには



ディスクを正しく本体にセットし、⏻(オン／スタンバイ)／RESETボタンを押して下さい。タイトル画面でSTARTボタンを押すとメニュー画面になります。方向キーでモードを選択し、◎ボタンで決定して下さい。

※モードセレクト画面で⊗ボタンを押すと、タイトル画面に戻ることができます。

アーケードモード

コンピュータのキャラクターを相手に勝ち抜いていくモードです。一定の人数を倒すとゲームクリアとなり、エンディングを迎えます。プレイ中に空いているコントローラのSTARTボタンを押すとバトルに乱入し、2人対戦プレイができます。

M.O.Mモード



勲章が出る勝ち抜き戦です。技を連続してヒットさせることにより画面下中央の勲章ゲージがたまり、勲章のレベルが上がります。勲章は大きいほど高得点です。
また、一定点数間隔で体力回復アイテムが出現します。

バーサス2Pモード

2人で対戦を楽しむ専用のモードです。コントローラを2つ接続していないと遊べません。対戦が終了すると、再びキャラクター選択画面に戻ります。

※2人で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求め下さい。

バーサスCPUモード

CPUを相手に対戦を楽しむ専用のモードです。1試合終わるごとに、キャラクター選択画面に戻ります。

背景選択方法

バーサス2Pモード、バーサスCPUモード及びトレーニングモードでは、背景を選択することができます。
まずキャラクターセレクト画面で選択したい背景に属するキャラクターにカーソルを合わせます。そこで、R2ボタンを押すと、背景用の黄色いカーソルが現れ、その背景を選択したことになります。背景を選択しなかった場合は、2プレイヤーが選択したキャラクターの背景となります。



トレーニングモード

基本操作や連続技などを練習できるモードです。使用するキャラクターと練習台になる相手キャラクターを選択して下さい。プレイ中にSTARTボタンを押すと、トレーニングメニューが表示され、さまざまな設定を好みに応じて変更することができます。

●TRAINING MENU

カーソルをRETURNに合わせた状態で、方向キーの左右でCONFIGとENEMY SETTINGSの切り替えができます。※L1ボタン、R1ボタンでも同様の操作が可能です。

●CONFIG

おもにシステム面の設定を変更できます。

RETURN…ゲーム中の画面に戻ります。
TENSION MAX…テンションゲージを常にマックスにします。
BURST MAX…バーストゲージを常にマックスにします。
GUARD LEVEL…ガードレベルゲージの初期値を設定できます。
DISPLAY…方向キー&ボタン入力や、ダメージ、コンボ数などの情報を表示します。
CHARACTER SELECT…トレーニングしたいキャラクターを変更できます。
KEY CONFIG…攻撃ボタンをお好みの配置に設定できます。
COMMAND LIST…使用しているキャラクターのコマンドが一覧で表示されます。
DEFAULT…CONFIG内の設定を初期状態に戻します。
QUIT GAME…タイトル画面に戻ります。

●ENEMY SETTINGS

おもに練習台となる相手キャラクターの設定を変更できます。

RETURN…ゲーム中の画面に戻ります。
MODE…練習台キャラクターをCPUや対人戦にする設定ができます。
ENEMY STATE…練習台キャラクターの状態を4種類から選択できます。
GUARD…練習台キャラクターがガードをするかどうかを設定します。
RECOVERY…練習台キャラクターの受け身の取り方を4通りから設定します。
SLIP RECOVERY…練習台キャラクターがよろけ状態から復帰する早さを設定します。
ATTACK MEMORY…練習台キャラクターを一定時間操作して、その行動を記録することができます。

この項目をONにしてメニューを抜けると、画面上部にSTANDBYの文字が出て記録待ち状態になります。この状態でL1ボタン（メモリーボタン）を押すと記録が開始されます。

記録時間は15秒です。

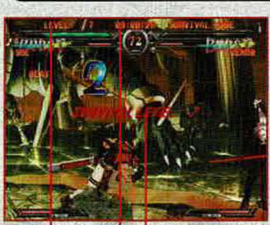
記録されている間に、練習台キャラクターを動かすことができます。15秒たつか、もう一度メモリーボタンを押すことで記録は終了します。

記録終了後は、メモリーボタンを押すたびに練習台キャラクターが記録した行動をとります。新たに記録しない限り、何度でも記録を再生することができます。

☆ショートカットとしてメニュー画面を出さなくても、L1ボタン（メモリーボタン）を1秒以上押し続けることによって、いつでも記録待機状態を呼び出すことができます。

ENEMY LEVEL…MODEがvs CPUになっているときは、この項目でCPUの強さを設定できます。値が大きいほど強くなります。
LIFE REGAIN…体力を回復するかしないかを設定します。
DEFAULT…ENEMY SETTINGSの設定を初期状態に戻します。

サバイバルモード



現在のレベル　トータルタイム　レベルアップ表示

コンピュータのキャラクターを連続して倒し、クリアを競うモードです。一定間隔で強力なボスが出現します。
このモードでは、相手にダメージを与えるたびに経験値が貯まりレベルが上がります。レベルが上がるにつれて相手も強くなり、ステージをクリアするたびに少しだけ体力が回復します。1ラウンド負けた時点でゲームオーバーです。
※ワンポイント：覚醒必殺技でフィニッシュすると、ボーナス経験値が入ります。この他にもボーナス経験値が入る場合がありますので、色々試してみましょう。

ミッションモード



与えられたミッションをクリアしていくモードです。
方向キーの左右でミッションナンバーを選び、◎ボタンでスタートします。各ミッションには条件表示がされており、それぞれ次のような意味を持っています。

TIME…持ち時間です。
ENEMY LEVEL…敵の強さです。
CLEAR…クリア条件です。
　BEAT ENEMY／時間内に敵を倒せば勝利です。
　JUDGE／タイムアップ時の判定でプレイヤーのライフが敵より多ければ勝利です。
　TIME UP／タイムアップまで倒されなければ勝利です。
CHARACTER…そのミッションで使用するプレイヤーキャラと敵キャラです。敵キャラの名前の横に「EX」や「BLACK」、「GOLD」と表示してある場合がありますが、それぞれノーマルキャラと異なる特有の性能や技を搭載したキャラです。
LIFE…ライフの初期値と状態を表しています（MAX420）。
　POISON／時間と共に、徐々にライフが減って行きます。
　HEAL／時間と共に、徐々にライフが回復します。
　※GOLDキャラクターの中には、特殊能力としてこの"HEAL"を持っているものもいます。
　REGAIN／ダメージを与えることはできますが、倒すことはできません。
GUARD LEVEL…ガードレベルの値です（MAX128）。
TENSION…テンションゲージの初期値と状態を表しています（MAX10000）。
　NORMAL／普通に溜めたり使用したり出来ます。
　HOLD／初期値に固定されていて、ゲージが減りません。
　NO／ゲージ自体がありません（テンションゲージに関わる動作は全て使用不可）。
PSYCH BURST…サイクバーストが使用できるか出来ないかを表しています。
　OK／サイクバーストは使用可能です。
　－／サイクバーストは使用不可です。

SEAL…キャラクターの各種動作の制限を表しています。
　JUMP／ジャンプできません。
　SPECIAL／必殺技が使えません。
　－／制限はありません。
COMBO DAMAGE…ダメージを与えるために必要なヒット数です。必要ヒット数を超えないとダメージになりません。
　例：「OVER 3」と表示してある場合は、連続技4Hit目から敵にダメージを与えられます。
INSTANT KILL…一撃必殺技が使用できるか出来ないかを表しています。
　OK／一撃必殺技は使用可能です。
　－／一撃必殺技は使用不可です。
DAMAGE…敵に対して、どの攻撃でダメージを与えられるかを表しています。
　NORMAL／通常攻撃でダメージを与えられます。
　DEAD ANGLE／デッドアングルアタックでダメージを与えられます。
　SPECIAL／必殺技でダメージを与えられます。
　OVERDRIVE／覚醒必殺技でダメージを与えられます。
　－／上記4種類の攻撃方法では、敵にダメージを与えることが出来ません。

※ ミッションをクリアすると、様々なCGを手に入れることができます。

ストーリーモード



アーケード版で多くは語られなかったストーリーが、対戦を行うたびに明らかになっていくモードです。従来のキャラクター達と新キャラクター4人の因果関係や、各キャラクターのオリジナルストーリーなどを、イベントをまじえながら全編フルボイスで見ることが出来ます。

※まず、使用するキャラクターを選んで下さい。バトルを進めてゆくことでストーリーが展開していきます。

ギャラリーモード



ミッションモードで獲得したCG、アーケードモードでクリアしたキャラのエンディング、更にストーリーモードで到達したエンディング、その他オープニングムービー等を見ることが出来ます。方向キーの左右で各モードに切り替えることができます。
CGを表示させた後は、SELECTボタンでメニューのON／OFF、方向キーで絵の移動、R1ボタンで拡大、L1ボタンで縮小、R2ボタンで右回転、L2ボタンで左回転、⊗ボタンでギャラリーメニューに戻ります。

※ギャラリーメニューで⊗ボタンを押すと、メインメニューに戻ります。

オプションモード



ゲームの設定を変更できます。

●GAME OPTIONS

GAME LEVEL…アーケードモードとVS CPUモードでのコンピュータの難易度を6段階から設定できます。
TIME LIMIT…アーケードモード、VS 2Pモード、VS CPUモードでの試合時間を4段階から設定できます。
ROUNDS…アーケードモード、VS 2Pモード、VS CPUモードでのラウンド数を5段階から設定できます。
SHORT CUT…メインメニューや各シーンでのデモ及びコンティニューなどを簡略化するかどうかを設定できます。
VICTORY BGM…各ラウンドで勝負が決まった瞬間のBGMの音量を設定できます。
DEFAULT…ゲームオプション内で変更した設定を初期状態に戻します。
EXIT…オプション画面に戻ります。



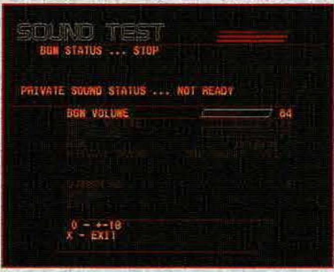
●KEY CONFIG

パンチやキックなどの攻撃や、特殊なアクションをお好みのボタンに割り当てることが出来ます。さらに、使用していないボタンに、複数のボタンの同時押しを登録できます。登録したい項目を選び、次に登録したいボタンを押して下さい。

ANALOG…この項目をONにすると、方向キーと左スティックのどちらでも各種操作ができるようになります。
MODE…この項目を変更することにより、ワンタッチで使用するコントローラやジョイスティックに合わせたボタン配置にする事が出来ます。
　CONTROLLER／コントローラに対応します。
　GGXXSTICK／ギルティギアスティックに対応します。
　STICK／アスキースティックに対応します。
※このMODEを変更すると、トレーニングモードの「INPUT」表示も、選択したコントローラ及びジョイスティックに最適なものになります。

●DISPLAY SETTINGS

画面表示の設定ができます。
ANTI ALIAS…この項目をONにするとソフトな画質で、OFFにすると鮮明な画質で表示します。
COCKPIT FONT…「ORIGINAL」に設定すると、ゲーム中で使用されているシステム文字が、アーケード版と同様になります。
POSITION GAUGES…「ORIGINAL」に設定すると、点数や各ゲージの位置がアーケード版と同様になります。
◆注意！
この項目を「ORIGINAL」に設定すると、試合中の点数や各ゲージの上下が切れてしまいますが故障ではありません。
POSITION V…画面の縦方向の表示位置を調節します。
POSITION H…画面の横方向の表示位置を調節します。
DEFAULT…初期状態に戻します。



●SOUND TEST

ゲーム中に使用されるBGMや効果音などの音量を調節したり、聞いたりできます。

◆注意!

ここで音量を調節すると、ゲーム中全ての音量に影響を与えます。BGMや効果音の音量を「0」にしてそのままにしてしまうと、全てのモードで対応した音が全く聞こえなくなってしまうのでご注意下さい。もしそうなってしまった場合は、SOUND TESTモードに入り音量を調節し直すか、DEFAULTにカーソルを合わせて◎ボタンを押して下さい。



●RANKING

アーケードモード、M.O.Mモード、サバイバルモードのスコア、ランキング及びダイヤグラムなどが確認できます。方向キーの左右でページ切り替えができます。

※このモード中で◎ボタンを押すと、ランキングデータをクリアするかどうかの選択画面が出ますので、クリアしたい場合は「YES」を選択し、◎ボタンを押して下さい。

※⊗ボタンを押すとオプション画面に戻ります。

●"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)

LOAD…"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存されているデータを読み込みます。

SAVE…スコアランキングやダイヤグラム、オプション内容などを"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に記録できます。データの保存には72KB以上の空き容量が必要です。

AUTO SAVE…ONに設定すると、各種ゲームの要所で自動的にセーブします。

DEFAULT…設定を初期状態に戻します。

ゲームデータをセーブするためには、別売の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)が必要です。上記の項目を決定したら、◎ボタンを押して下さい。

※ セーブ/ロードは、MEMORY CARD差込口1のみ有効です。また、セーブ/ロード中は本体の電源を切ったり、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の抜き差しを行わないでください。

共通技の操作方法について

※コマンドはキャラクターが右向きのものです。矢印はそれぞれ方向キーを押す方向を表しています。
※↖、↗は2つの方向キーを同時に押してください。

サイクバースト　ダスト＋その他の攻撃ボタン1つ同時押し



瞬時に無敵になって敵を吹き飛ばす行動。
これはBURSTゲージがMAX時のみ使用でき、一定時間全身無敵です。ただし、覚醒必殺技のダメージ途中・投げられ途中などは発動できません（発動できないときは、バーストゲージに「×」が付きます）。自分がダメージモーション中以外の発動において相手にヒットした場合のみ、テンションゲージがMAXになります。

バーストゲージについて

消費したバーストゲージは、時間の経過や相手から攻撃を受けることで徐々に回復して行きます。またゲージの消費量は、使用時の状態によって違いがあります。

使用時の状態	バーストゲージ消費量
通常状態	2／3
やられ中	全て(ただし相手にヒットした時は、ゲージが1／3回復する)

※「やられ中」とは、のけぞり、よろけ、吹っ飛び、ダウン、ガードの最中を指します。

二段ジャンプ　ジャンプ中に↖、↑、↗



ジャンプ中に空中でもう一度ジャンプすることができます（チップ＝ザナフのみ三段までジャンプ可能）。

ハイジャンプ　↓↑



方向キー下と上を素早く押すことで通常よりも高くジャンプすることができます。ただしハイジャンプ後の二段ジャンプはできなくなります。

レバー入れ攻撃　➡＋攻撃ボタン



パンチと大斬りが全員共通で方向キー右を押しながら攻撃することによって攻撃が変化します。
※一部のキャラクターはキックでも発生します。また、ブリジットのみ「方向キー右＋大斬り」が無い代わりに、「方向キー右＋斬り」があります。

デッドアングルアタック　ガード中に➡＋ダスト以外の攻撃ボタンのどれか二つ同時押し



相手の攻撃をガードした瞬間に方向キー右を押しながら、ダスト以外の攻撃ボタンのいずれか二つを同時に押すことでガード状態から反撃することができます。

※テンションゲージを50%必要とします。

ダストアタック　立ち状態でダストボタン



立っている状態でダストボタンを押すことにより、しゃがみガード不可能なダストアタックを繰り出すことができます。ダストアタックを相手にヒットさせたあと方向キー上を押すと、相手を追いかけます。連続技のチャンスです。

※空中でダストボタンを押すと「空中ダストアタック」になり、各キャラクター独自の技を出すことができます。

足払い　しゃがみ状態でダストボタン



しゃがみ中にダストボタンを押すと足払いになります。ヒットした相手は、受け身を取ることができません。

受け身　ダウン中に攻撃ボタン



攻撃を受けてダウン状態になった時、空中でいずれかの攻撃ボタンを押すことにより体勢を立て直すことができます。

接触技　地上または空中の近い間合いで、⬅又は➡＋大斬り



相手の近くで方向キー右か左のいずれかを押して大斬りを押すことにより、相手を投げることが出来ます。また空中で相手と密着して、同じく方向キー右か左どちらかを押して大斬りを押すと、空中で相手を投げることが出来ます。

※ただし、自分が空中ダッシュしている時やバックステップ中は、投げることができません

ガトリングコンビネーション

特定の順番でタイミング良くボタン入力

通常技から通常技へとつなげて、連続技として成立させる手段です。通常攻撃を相手に当てた瞬間に、別の通常攻撃を入力すると、連続して次の攻撃を繰り出します。コンビネーションが可能な技は、キャラクターによっても様々に用意されています。







覚醒必殺技

キャラクター固有のコマンド入力

テンションゲージの50%を消費することによって使用することができる、強力な威力の必殺技です。技の出し方はキャラクターによって異なります。







テンションゲージについて

テンションゲージは、前進やダッシュ、前ジャンプや攻撃をすることなど、積極的な闘いを進めることで貯まって行きます。このゲージが貯まることにより、以下のようなシステムを使用することができます。

技の名前	消費量	入力方法
覚醒必殺技	50%	15ページ及びキャラクター紹介参照
フォルトレスディフェンス（18ページ参照）	ガード時間に対応	ガード中にパンチとキックを同時に押しっぱなし
デッドアングルアタック	50%	ガードした瞬間に方向キー右を押しながらダスト以外の攻撃ボタンのいずれか2つ同時押し
ロマンキャンセル（19ページ参照）	50%	特定の技を当てた瞬間に、ダスト以外の攻撃ボタンのいずれか3つ同時押し

共通技の操作方法について

一撃必殺技

ダスト以外の攻撃ボタン4つ同時押し＋キャラクター固有のコマンド入力

文字通り、一撃で相手を倒すことができる究極の必殺技です。強力な技であるがゆえに、発生までのプロセスも時間がかかります。

入力手順

1. ダスト以外の攻撃ボタン4つを全て同時に押します。



2. テンションゲージが通常のものから一撃必殺ゲージに変化します。このとき、一撃必殺ゲージは徐々に減って行き、底をつくと今度は体力が減少して行きます。なお、この状態で、再びダスト以外の攻撃ボタンを4つ同時に押せば、通常のテンションゲージに戻せます。



3. この状態から、さらに特定コマンドを入力することによって、一撃必殺技を放つことができます。



※一撃必殺技を放った後は、ゲージが完全に消滅してしまいます。つまり、この技を当てられなかった場合は、そのラウンド中テンションゲージを必要とする様々なアクションは行うことができなくなります。

ネガティブペナルティ

一定時間相手に攻撃を当てなかったり、画面端に一定時間とどまっているなど、消極的な行動を取り続けていると、テンションゲージが0になってしまいます。



ワンポイントテクニック

フォルトレスディフェンス



ガード方向の方向キーを押しながら、パンチとキックを同時に押しっぱなしにすると、「フォルトレスディフェンス」という特殊なガード状態になります。相手の必殺技をガードしたときに起こる体力の減少を無効にしたり、通常にガードした時よりもノックバックが大きくなり、相手との間合いが大きく離れます。空中ガード不能な攻撃もガードできるなどの様々な効果を得ることができます。ただし、このフォルトレスディフェンスを行っている間、リアルタイムでテンションゲージが消費されて行きます。テンションゲージが無くなると、使用できなくなりますので注意が必要です。

ジャンプキャンセル



特定の通常技には、相手に技をヒットもしくはガードさせた攻撃を強制的に中止して、ジャンプにつなげられるものがあります。活用すれば攻撃の連携や連続技のバリエーションが広がるでしょう。

カウンターヒット

相手が技を出そうとしているときに、こちらの攻撃を当てると、カウンターをとることができます。相手がのけぞっている時間が長くなるので、普段なら入らないような連続技も狙っていけるでしょう。

受け身方向



方向キーを押しながら受け身をとると、その方向に受け身をとります。ダウンしている状況を把握して、その場に適した受け身がとれるようになれば、反撃の糸口につながるでしょう。

ロマンキャンセル

相手に攻撃を当てている最中に、ダスト以外の攻撃ボタンをどれか3つ同時に押すと、攻撃の動作を強制的に中止し、通常の立ちポーズに戻ります。これを応用することによって、自分だけのオリジナル連続技を作ることができます。ただし、テンションゲージを50%消費します。



よろけ



ある特定の通常技、必殺技、覚醒必殺技には、ヒット時に相手を「よろけ」状態にする性能を持ったものがあります。この特定の技を当てると、相手は「よろけ」状態になり、一定時間完全な無防備となります。
なお、よろけ状態にされてしまったら、方向キー左、右を素早く連続して入力することで回復を早めることができます。
よろけを発生させる技は各キャラクターによって様々ですので、色々試してみましょう。

キャラクター紹介

Ⓟ=パンチ Ⓚ=キック Ⓢ=斬り
Ⓗ=大斬り Ⓓ=ダスト

SLAYER
スレイヤー

身長	185cm
体重	70kg
血液型	判別不能
アイタイプ	茶色
誕生日	10月31日
出身	トランシルバニア
趣味	HAIKU、勝負事、人間観察

アサシン組織の元首領でありバンパイアの末裔。直線的な攻撃スタイルとバンパイアならではの特殊能力で相手を翻弄し、ダッシュは無敵になって相手の攻撃をかわすことも出来る。
ザトーの不在により、混沌とした組織のカタをつける為、引退をした身でありながら立ち上がる。



必殺技	フェイント	→Ⓚ中Ⓚ押しっぱなし
	①D(ダンディー)ステップ	↓↙←+Ⓟ OR Ⓚ
	パイルバンカー	①中にⓅ
	クロスワイズヒール	①中にⓀ
	②アンダープレッシャー	①中にⓈ OR Ⓗ
	イッツ レイト	②中にⓈ OR Ⓗ
	マッパハンチ	↓↘→+Ⓟ OR Ⓚ
	血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←+Ⓗ
	アンダートウ	→↘↓↙←→+Ⓟ
	フットルースジャーニー	空中で↓↙←+Ⓚ
覚醒必殺技	デッド オン タイム	→↘↓↙←→+Ⓢ
	永遠の翼	↓↘→↓↘→+Ⓗ
	直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←+Ⓢ
一撃必殺技	オール デッド	ⓅⓀⓈⒽ同時押し後 ↓↘→↓↘→+Ⓗ

矢印はそれぞれ方向キーを押す方向を表しています。
※↗、↘、↙、↖については、2つの方向キーを同時に押してください。

I-NO

イノ

身長	165cm
体重	46kg
血液型	AB型
アイタイプ	角度によって、七色に変わる
誕生日	11月25日
出身	不明
趣味	楽しいことならなんでも、隠語しりとり、焦らすこと

出生、目的など全てが謎に包まれている女性。
空中技を多数持ち合わせ、空中戦、空中からのラッシュは他の追随を許さない。
またギターを持って戦っている事からも音楽をイメージした技が多い。



必殺技	大木をさする手	←↙↓↘→+S OR H
	抗鬱音階	↓↙←P (空中可)
	狂言実行	空中で↓↘→+P OR K OR S OR H
	ケミカル愛情	→↘↓↙←→+K (空中可)
覚醒必殺技	怒際desperate	→↘↓↙←→+H
	限界フォルテッシモ	空中で↓↘→↘↓↙←+S
一撃必殺技	臨書遺言	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→+H

BRIDGET
ブリジット

身長	158cm
体重	50kg
血液型	O型
アイタイプ	エメラルドグリーン
誕生日	10月26日
出身	イギリス
趣味	ヨーヨー、影で男らしく努める、昼寝

村の迷信により、女の子として育てられた大富豪の息子。
ヨーヨーを使った攻撃を得意とし、近距離、遠距離共に攻撃範囲を選ばない。
自立出来ることを両親に証明する為に戦う。



必殺技	YOYO配置	H (空中可)
	YOYO引き戻し	YOYO配置中に H
	ロジャーラッシュ	YOYO配置中に↓↘→＋H
	ジャッグドロジャー	YOYO配置中に↓↙←＋H (空中可)
	ロジャーハグ	YOYO配置中に→↓↘＋H
	①キックスタート マイ ハート	↓↘→＋K
	キックスタート マイ ハート派生/停止	①中に P
	キックスタート マイ ハート派生/発射	①中に K
	ローリング移動	YOYO配置中に↓↙←＋K (空中可)
	スターシップ	→↓↘＋P (空中可)
覚醒必殺技	ループ ザ ループ	→↘↓↙←→＋S
	メンテナンス中の悲劇	←↙↓↘→←↙↓↘→＋S
	俺とキルマシーン	YOYO配置中に →↘↓↙←→＋H
一撃必殺技	シュート ザ ムーン	P K S H 同時押し後 ↓↘→↓↘→＋H

ZAPPA
ザッパ

身長	180cm
体重	66kg
血液型	A型
アイタイプ	青
誕生日	6月15日
出身	オーストラリア
趣味	嫁探し、日記

運悪く悪霊に取り付かれた普通の人間。
元々が普通の人間の為、基本的な戦闘力は無いが、一度霊が憑依すれば、同一人物とは思えないほどの攻撃力と理解不能な攻撃を繰り出してくる。
霊には数種類あり、一定条件を整えるとさらに最強最悪な霊が召還される。
自分の治療を目的としてファウストを探し続ける。

必殺技	こんにちは 三匹のムカデ	無憑依状態で↓↘→ P
必殺技	幽霊憑依必殺技: そのまま帰ってこないで下さい	↓↘→＋H OR S (空中可)
必殺技	①剣憑依必殺技: 痛そう、っていうか痛い	↓↘→＋S
必殺技	剣憑依必殺技 痛そう、っていうか痛い・追加攻撃	①中にH
必殺技	剣憑依必殺技 落ちといてください	→↓↘＋H
必殺技	剣憑依必殺技 近づくと逝きます	→↘↓↙←＋H
必殺技	犬攻撃	D OR D＋↓OR←OR→OR↑
必殺技	犬追加攻撃	D＋←中にD
必殺技	②ラオウ憑依必殺技: ダークネスアンセム	↓↘→＋S
必殺技	ラオウ憑依必殺技: ダークネスアンセム・追加攻撃	②中にP
必殺技	ラオウ憑依必殺技: ラストエドガイ	↓↙←＋S
覚醒必殺技	産まれる!!	→↘↓↙←→＋H
覚醒必殺技	ラオウ憑依必殺技: ベロウズマリス	ラオウ憑依時に→↘↓↙←→＋S
一撃必殺技	こわいよー	P K S H 同時押し後、密着して ↓↘→↓↘→＋H



SOL BADGUY

ソル＝バッドガイ

身長	182cm
体重	74kg
血液型	不明
アイタイプ	赤茶
誕生日	不明
出身	アメリカ
趣味	QUEENを聞くこと

生体兵器ギアの実験サンプルとしての過去を持つ賞金稼ぎ。
『あの男』を追い求め戦い続ける。
タイランレイブを、より向上させたタイランレイブVer.βを引っさげて登場。



必殺技	ガンフレイム	↓↘→+P
必殺技	ガンフレイム（フェイント）	↓↙←+P
必殺技	①ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+S OR H（空中可）
必殺技	叩き落とし	①中に↓↙←+K
必殺技	ヴォルカニックヴァイパー（インストール版）	ドラゴンインストール中に→↓↘+H
必殺技	グランドヴァイパー	↓↙←+S
必殺技	②バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+K
必殺技	バンディットブリンガー	②中にボタンを押しっぱなし
必殺技	空中バンディットリヴォルヴァー	空中で↓↘→+K
必殺技	ライオットスタンプ	↓↙←+K
必殺技	ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↘+K
必殺技	ファフニール	←↙↓↘→+H
覚醒必殺技	タイランレイブver.β	→↘↓↙← →+H
覚醒必殺技	ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S
一撃必殺技	ナパームデス	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→+H

KY KISKE

カイ=キスク

身長	178cm
体重	58kg
血液型	AB型
アイタイプ	青緑
誕生日	11月20日
出身	フランス
趣味	ティーカップコレクション

国の治安維持に尽力する元聖騎士団団長。
神器「封雷剣」を手にソルとの決着を付けるべく彼は追い続ける。
攻守共にバランスが取れ、スタンエッジにも磨きがかかった。



必殺技	スタンエッジ	↓↘→+S
	スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+H
	空中スタンエッジ	空中で↓↘→+S OR H
	ヴェイパースラスト	→↓↘+S OR H (空中可)
	スタンディッパー	↓↘→+K
	グリードセバー	↓↙←+K
覚醒必殺技	ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+H (空中可)
	セイクリッドエッジ	↓↘→↓↘→+P
一撃必殺技	ライジング・フォース	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→+H

MAY

メイ

身長	158cm
体重	47kg
血液型	B型
アイタイプ	黒
誕生日	5月5日(拾われた日)
出身	日本(?)
趣味	ジョニーのことを考える

ジョニーとの恋を成就すべく戦う快賊少女。
シャチのお友達「五所川原さん」を新たに引き連れて、今日も頑張り続ける。



必殺技	イルカさん・横	←溜め→＋S OR H
	イルカさん・縦	↓溜め↑＋S OR H
	①レスティブローリング	→↓↘＋S（空中可）
	方向転換	①中にレバー＋S
	拍手で迎えてください	←↙↓↘→＋P OR K OR S OR H
	オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←＋K
※特殊技		↘＋K
		空中で↓＋H
覚醒必殺技	究極のだだっこ	→↘↓↙←＋H
	グレート山田アタック	↓↘→↓↘→＋S
	②超絶悶絶きりもみ大旋風	→↘↓↙←＋S
	デラックス五所川原ボンバー	②中にP
一撃必殺技	メイと愉快な仲間達	PKSH同時押し後、密着して←↙↓↘→←↙↓↘→＋H

※特殊入力技であり、必殺技ではありません

MILLIA RAGE

ミリア=レイジ

身長	169cm
体重	48kg
血液型	B型
アイタイプ	青
誕生日	孤児のため不明
出身	アサシン(ロシア)
趣味	猫を追いかけ回すこと

ザトー抹殺を企む元アサシン組織のメンバー。
素早いスピードによる攻撃ラッシュと回避困難な起き攻めを得意とする。
タンデムトップの新性能により、新たな戦闘スタイルを確立。



必殺技	ラストシェイカー	Ⓢボタン連打 OR ↓↙←+Ⓢ
	タンデムトップ	↓↘→+Ⓢ OR Ⓗ
	バッドムーン	空中で↓↘→+Ⓟ
	高速落下	空中で↓↘→+Ⓚ
	前転	↓↙←+Ⓚ
	アイアンセイバー	↓↙←+Ⓟ
	サイレントフォース	空中で↓↙←+Ⓢ
	サイレントフォース回収	地面に刺さっている投げナイフに重なってしゃがみ
	シークレットガーデン	↓↙←+Ⓗ後、レバー+Ⓗで方向指定(複数入力可)
覚醒必殺技	ウィンガー	↓↙←↙↓↘→+Ⓗ
	エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+Ⓢ
一撃必殺技	アイアンメイデン	ⓅⓀⓈⒽ同時押し後↓↘→↓↘→+Ⓗ

AXL LOW
アクセル＝ロウ

身長	179cm
体重	78kg
血液型	B型
アイタイプ	青
誕生日	12月25日
出身	イギリス
趣味	ビリヤード

現代に帰る事を切に願う、タイムスリッパー。
得意の鎖鎌で、現代帰還への鍵を探し続ける。
当て身がさらに増えて、戦力強化。

必殺技	①弁天刈り	→↓↘＋S OR H
	追加アクセルボンバー	①Hのみ後→↓↘＋H
	②鎌閃撃	←溜め→＋S
	曲鎖撃	②後↗または↑入れっぱなし
	旋鎖撃	②後↘または↓入れっぱなし
	羅鐘旋	←溜め→＋H
	天放石上段	↓↙←＋P
	天放石下段	↓↙←＋K
	③蜂巣箱	→↓↘＋P
	雷影鎖撃	→↘↓↙←＋S OR H
	アクセルボンバー	空中で→↓↘＋H
※特殊技		↘＋P
		ジャンプ中に→＋P
覚醒必殺技	白波の焔	③中に←↓↙＋P
	百重鎌焼	↓↘→↘↓↙←＋H
一撃必殺技	鎌閃奥義・乱髪	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→＋H



EDDIE

エディ

身長	181cm
体重	68kg
血液型	A型
アイタイプ	本来は青
誕生日	1月28日
出身	アサシン(スペイン)
趣味	花言葉を言い当てる

宿主「ザトー」を失い、抜け殻の体で戦う魔物。
人間の抑制が取れたため、エディ本来のスタイルが多彩に取り込まれた。
体と本体が分離した特殊な攻撃と空中浮遊を用いた空中戦を得意とする。

必殺技	インヴァイトヘル	↓↓+S OR H
	ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K(押しっぱなし)
	エディ召還(戻し)	↓↘→+P OR K OR S OR H
	小攻撃	エディ召還中にP
	移動攻撃	エディ召還中にK
	対空攻撃	エディ召還中にS
	ドリルスペシャル	エディ召還中にH
	中段攻撃	エディ召還中にD
	ドランカーシェイド	↓↙←+S
	ダムドファング	密着して→↓↘+S
	飛行	二段ジャンプコマンド
	シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→+S
覚醒必殺技	メガリスヘッド	エディ召還中に→↘↓↙←→+S
	イグゼキューター	空中で↓↘→↓↘→+S
	アモルファス	→↘↓↙←→+H
一撃必殺技	ブラック・イン・マインド	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→+H



POTEMKIN
ポチョムキン

身長	245cm
体重	656kg
血液型	O型
アイタイプ	白
誕生日	10月18日
出身	浮遊大陸ツェップ
趣味	絵を描くこと

誇りと正義を重んじる軍人。
強力な投げ技と圧倒的な打撃は健在。

必殺技	メガフィスト(前方)	↓↘→+P
	メガフィスト(後方)	↓↙←+P
	スライドヘッド	↓↘→+S
	①ハンマフォール	←溜め→+H
	ハンマフォールブレーキ	①中にP
	F.D.B.	→↘↓↙←+S
	ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P
	②ヒートナックル	→↓↘+H
	ヒートエクステンド	②中に→↘↓↙←+H
覚醒必殺技	③ガイガンター	→↘↓↙←→+H
	ガイガンティックブリッド	③中に←↙↓↘→←↙↓↘→+P
	ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S
一撃必殺技	マグナムオペラ	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→+H



CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

身長	183cm
体重	67kg
血液型	B型
アイタイプ	赤
誕生日	2月9日
出身	日本だと主張(アメリカ)
趣味	夢を見ること

師匠の復讐を誓う外人忍者。
類い希なるスピードと他を寄せ付けない
攻撃ラッシュは健在。
αブレードとγブレードに磨きをかけた。



必殺技	①αブレード	↓↘→+(P)(空中可)
	αプラス	①中(地上のみ)に(H)
	βブレード	→↓↘+(S)(空中可)
	γブレード	←↙↓↘→+(H)
	殺式転移	↓↓+(P) OR (K) OR (S) OR (H)
	殺式迷彩	↓↙←+(K)
	幻朧斬	←↙↓↘→+(K)
	②冽掌	↓↘→+(S)
	③朧砕	②中に↓↘→+(S)
	穿踵	②又は③中に↓↘→+(K)
	空中挑発	空中で"挑発"ボタン
	※削岩脚	空中で↓+(K)
覚醒必殺技	斬星狼牙	→↘↓↙←→+(H)
	万鬼滅砕	↓↘→↓↘→+(K)
一撃必殺技	ディエルタ・エンド	(P)(K)(S)(H)同時押し後 ↓↘→↓↘→+(H)

※特殊入力技であり、必殺技ではありません

BAIKEN
梅喧

身長	162cm
体重	45kg
血液型	B型
アイタイプ	桃色
誕生日	3月5日
出身	壊滅前の日本
趣味	酒

ギアと「あの男」を憎む女サムライ。
各種ガードキャンセル技を用いた、
鉄壁ガードが売り。

必殺技	畳替し	↓↘→＋Ⓚ（空中可）
	妖刺陣	ガード中に←↙↓＋Ⓟ
	回り込み	ガード中に←↙↓＋Ⓚ
	裂羅	ガード中に←↙↓＋Ⓢ
	爵走	→↘↓↙←＋Ⓚ
	妖斬扇	空中で→↓↘＋Ⓢ
	①蛟鉤	←↙↓↘→＋Ⓗ
	鉄斬扇	①中にⓈ
覚醒必殺技	連ね三途渡し	↓↘→↓↘→＋Ⓢ
	縛・亀	ガード中に←→↘↓↙←＋Ⓟ
	縛・麟	ガード中に←→↘↓↙←＋Ⓚ
	縛・龍	ガード中に←→↘↓↙←＋Ⓢ
	縛・鳳	ガード中に←→↘↓↙←＋Ⓗ
一撃必殺技	画竜点睛	ⓅⓀⓈⒽ同時押し後 ↓↘→↓↘→＋Ⓗ



FAUST
ファウスト

身長	282cm
体重	55kg
血液型	不明
アイタイプ	発光体
誕生日	不明
出身	不明
趣味	不明

奇抜なスタイルと奇抜なセンスで相手を惑わせながら戦う不思議な医者。豊富で強力な空中コンボと飛び道具、長いリーチは圧倒的。
今回は空中から爆撃が可能！

必殺技	レレレの突き	←↙↓↘→+(K)
	→引き戻し→	→←→
	オイッス!→	↓↘→+(P)→
	声が小さい→	↓↘→+(P)→
	もう一丁オイッス!	↓↘→+(P)
	何が出るかな?	↓↘→+(P)
	愛	空中で↓↘→+(P)
	①槍点遠心乱舞	↓↘→+(S)
	前方移動	①中に→→
	後方移動	①中に←←
	くびびよーん	①中に(P)
	ぐろーいんぐふらわー	①中に(K)
	華だろ?俺、華だろ?	①中に(S)
	ごーいんぐまいうぇい	①中に(H)
	何がでるかな?	①中に(D)
	メッタ斬り	密着して↓↙←+(H)
	前からいきますよ	↓↙←+(P)
	後ろからいきますよ	↓↙←+(K)
	上からいきますよ	↓↙←+(S)
	ごーいんぐまいうぇい	空中で↓↘→+(H)
※特殊技		空中で↓+(K)



覚醒必殺技	刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+(S)
	な・な・な・なにがでるかな!	↓↘→↓↘→+(P)
一撃必殺技	今週のYAMABA	(P)(K)(S)(H)同時押し後 ↓↘→↓↘→+(H)

ANJI MITO
御津 闇慈

身 長	183cm
体 重	68kg
血液型	B型
アイタイプ	黒
誕生日	1月1日
出 身	壊滅前の日本
趣 味	体を激しく動かすスポーツ、旅

数少ないジャパニーズの生き残り。踊りを身上とした格闘スタイルであらゆる攻撃スタイルに対応出来るガードポイント技を多く持ち相手の攻撃を相殺する事も可能。



必殺技	疾	↓↘→＋P
必殺技	①風神	↓↘→＋S OR H
必殺技	風神派生・凪刃	①中にS
必殺技	風神派生・一足飛び	①中にK
必殺技	風神派生・針・壱式	①中にP
必殺技	紅	ガードポイント中に P
必殺技	陰	→↓↘＋H
必殺技	戒	↓↙←＋P OR K
必殺技	針・弐式	空中で↓↙←＋P
覚醒必殺技	天神脚	↓溜め↑＋K
覚醒必殺技	一誠奥義「彩」	→↘↓↙←→＋H
覚醒必殺技	花鳥風月	ガードポイント中に→↘↓↙←＋S
一撃必殺技	絶	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→＋H

JOHNNY
ジョニー

身長	184cm
体重	72kg
血液型	O型
アイタイプ	青
誕生日	10月24日
出身	アメリカ
趣味	いい女を探すこと

「快賊」のリーダーであり、居合い斬りの達人。圧倒的な攻撃力と長いリーチ、素早い居合い等全てにおいてトップクラスの実力を持つ。
居合い斬りに磨きをかけた新技で空中戦も強化。

必殺技	①ミストファイナー	↓↘→＋P OR K OR S（押しっぱなしで構え）
	前方移動	構え中に→
	後方移動	構え中に←
	構えキャンセル	構え中に H
	居合抜き	①で押したボタンを離す
	グリター イズ ゴールド	↓↘→＋H
	燕穿牙	空中で←↙↓↘→＋H
	バッカスサイ	↓↙←＋P
	空中ディバインブレイド	空中で↓↘→＋S
	ディバインブレイド	→↓↘＋S 中、S
覚醒必殺技	「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→＋H
一撃必殺技	ジョーカートリック	P K S H 同時押し後 ↓↘→↓↘→＋H



JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢

身長	163cm
体重	不明
血液型	B型
アイタイプ	茶
誕生日	2月8日
出身	中国
趣味	料理、観察、研究

中国拳法を得意とする、戦う料理人。
ダッシュ、ジャンプキャンセルを駆使した地上、空中問わずの怒涛の攻撃ラッシュがさらにパワーアップ。
新覚醒技で攻撃力も向上。



必殺技	朝凪の呼吸	⬇⬇+K OR S OR H
	龍刃	⬇↘➡+K (空中可)
	逆鱗	⬇↙⬅+K (空中可)
	剣楼閣	➡⬇↘+K (空中可)
	①爆蹴	⬇↘➡+S 後、いずれかのボタンで派生
	回り込み	①中に P
	足払い	①中に K
	百歩沁鐘	①中に S
	千里沁鐘	①中に H
	祓斧	相手の上中段攻撃にあわせて⬅➡
	鷹嬰脚	空中で⬇+K
覚醒必殺技	懲崩嬢	➡↘⬇↙⬅➡+H
	兆脚鳳凰昇	➡↘⬇↙⬅➡+S
	激・砕神掌	⬇↘➡⬇↘➡+H
一撃必殺技	我羨惚	P K S H 同時押し後 ⬇↘➡⬇↘➡+H

VENOM

ヴェノム

身長	179cm
体重	66kg
血液型	A型
アイタイプ	青
誕生日	孤児なので不明
出身	アサシン(イギリス)
趣味	読書、チェス

ザトーを慕い追い求め続ける、アサシン組織メンバー。ビリヤードをモチーフとした独特の格闘スタイルで敵を寄せ付けない。
空中、地上共にボールを打ち出す事ができ、さらに奥深い戦略が可能。



必殺技	スティンガーエイム	←溜め→＋S OR H(溜め可)
	カーカスライド	↓溜め↑＋S OR H
	ボール生成	↓↙←＋ P OR K OR S OR H(空中可)
	デュービスカーブ	←↓↙＋P OR K OR S OR H
	ダブルヘッドモービット	→↓↘＋S OR H
	マッドストラグル	空中で↓↘→＋S OR H
	瞬間移動	→↓↘＋K
覚醒必殺技	ダークエンジェル	↓↙←↙↓↘→＋S
	レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→＋H
一撃必殺技	デイムボゥガー	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→＋H

TESTAMENT
テスタメント

身長	185cm
体重	73kg
血液型	解析不能
アイタイプ	赤
誕生日	5月9日
出身	スイス
趣味	考えること

ディズィーを守るため闘い続けるギア。
サキュバスだけでなく、設置系トラップを駆使した特殊な戦い方が特徴。
暗黒の力が炸裂する。

必殺技	ファントムソウル→カラス攻撃	↓↘→+P OR K
	グレイヴディガー	↓↙←+P(空中可)
	エグゼビースト	←↙↓↘→+S
	ウォレント	↓↙←+K
	HITOMI	↓↙←+S
	ゼイネスト	↓↙←+H(空中可)
覚醒必殺技	ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+H
	マスターオブパペット	↓↘→↓↘→+H
一撃必殺技	セヴンスサイン	PKSH同時押し後 ↓↘→↓↘→+H



DIZZY
ディズィー

身長	167cm
体重	56kg
血液型	解析不能
アイタイプ	赤茶
誕生日	12月25日(仮)
出身	不明
趣味	羽の毛繕い(?)

平和と安らぎを求めるギアと人間のハーフ。ネクロとウンディーネを用いた圧倒的な攻撃力を持つ。
新技により、つけ込む隙を今まで以上に与えない。



必殺技	はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S
	魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→+H
	木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙+S
	よく話し相手になってくれます	↓↙←+P OR K OR S OR H
	独りにしてください	空中で↓↙←+P OR K
覚醒必殺技	インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S
	ネクロ怒った場合	↘←↙↓↘→←→+P
	ガンマレイ	→←→←↙↓↘→+H

DIZZY
ディズィー

身長	167cm
体重	56kg
血液型	解析不能
アイタイプ	赤茶
誕生日	12月25日(仮)
出身	不明
趣味	羽の毛繕い(?)

平和と安らぎを求めるギアと人間のハーフ。ネクロとウンディーネを用いた圧倒的な攻撃力を持つ。
新技により、つけ込む隙を今まで以上に与えない。



必殺技	はじめはただの明かりだったんです	↓↘→+S
	魚を捕る時に使ってたんです	↓↘→+H
	木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙+S
	よく話し相手になってくれます	↓↙←+P OR K OR S OR H
	独りにしてください	空中で↓↙←+P OR K
覚醒必殺技	インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S
	ネクロ怒った場合	↘←↙↓↘→←→+P
	ガンマレイ	→←→←↙↓↘→+H

ディスクの収納・取り出し方法



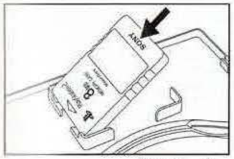
PUSHボタンを押すと、ディスクが浮き上がります。ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。



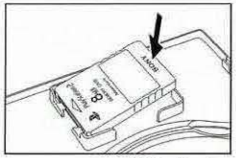
ディスクを収納するときは、ディスクの中心孔のすぐ外側を、カチッと音がするまで押し込んでください。

ディスクを無理に取り出そうとすると、ディスクが割れたり、傷が付いたり、指を挟んでけがをすることがありますのでご注意ください。また、ディスクが正しく収納されていないと、ディスクが割れたり、傷が付く原因となりますのでご注意ください。

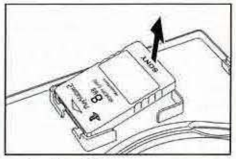
メモリーカードの収納・取り出し方法



1.メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側を左端のフックに斜めに差し込んでください。



2.メモリーカードの右端を押し込んでください。



3.取り出す場合は、メモリーカードの右端から持ち上げてください。

使用上のご注意 ●このディスクは家庭用コンピュータエンタテインメント・システム"PlayStation 2"専用のソフトウェアです。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation 2"にのみ対応しています。●ソフトウェアの「解説書」および"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにディスクトレイにのせてください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●ディスクをケースから取り出す際には、ケースのPUSHボタンを押してディスクが浮いた状態になってから取り出してください。浮く前に無理に取り出そうとするとディスクが割れたり、指を挟んでけがをすることがあります。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては「"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)」、"PlayStation BB Unit"、"PocketStation"などが必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。●メモリーカードをケースに収める場合は、メモリーカードの△印の彫り込みのある面を上にして、端子側をケース上部のMEMORY CARD HOLDER(メモリーカードホルダー)にある左端のフックに斜めに差し込み、右端を押し込んでください。また、ケースから取り出す場合は、必ずメモリーカードの右端から持ち上げてください。端子側を無理に引き上げると、メモリーカードを破損させる恐れがありますので絶対におやめください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●"PlayStation 2"本体の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

GUILTY GEAR XX

Sammy

ARC SYSTEM WORKS

総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-6043 東京都豊島区東池袋3-1-1 サンシャイン60 43F
サミーユーザーサポート TEL：03-3764-4675
〈受付時間〉10：00～17：00［祝日を除く月～金曜日］

SLPS 25184